GAME PLAY MAGAZINE

Todo lo que debes recordar del 2012

Diciembre 2012. Especial Lo Mejor del Año 2012

HALO 4

Ganador del Juego del Año Gameplay

El mejor juego del 2012 11

Tops por género 3

Columnas 13

LEO CERVANTES
Editor en jefe
@l_ripper

REY OJEDA
Diseñador
@rey_ojeda

NACHO GURZA
Redactor
@fomyjb

La elección es tuya

Como siempre les he mencionado en este espacio, aquí quienes mandan son ustedes, y por eso decidimos crear este número especial en donde recopilamos datos que ustedes mismos nos facilitaron para decidir cuales fueron los mejores juegos del año. La competencia fue más bien nula, pues muchos se decantaron por la franquicia inmortal de Microsoft, pero dentro de la encuesta que había en Gameplay.vg, se podían rescatar algunos datos interesantes.

Mientras que para muchos de nosotros Resident Evil 6 fue una decepción, parece ser que ustedes lo nominan como juego del año, además de que les gusto más FIFA que PES, y lamentablemente Dishonored no fue una de las cosas que les haya sorprendido en 2012.

Además de esto, también vertimos nuestra propia opinión y compartimos los títulos que disfrutamos de cada género, en donde la verdad no buscamos ser objetivos, sino más bien vertir nuestra opinión acerca de que fue para nosotros el 2012 en cuanto videojuegos.

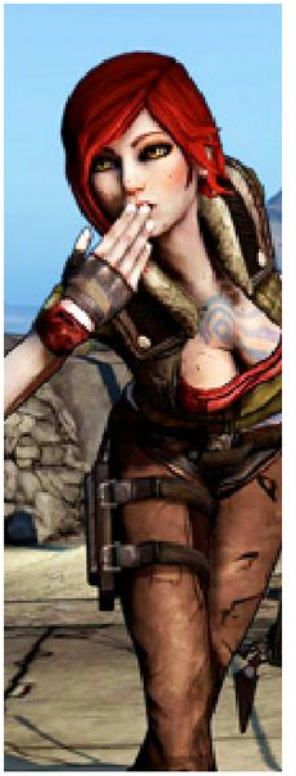
Obviamente nuestra palabra no es ley, por lo que los invitamos a que nos den sus propios tops a través de la página de Facebook o en Twitter en @gameplaymx. Sin más antelación, los invito que lean el último especial del año, que fue hecho con mucho cariño y un poco de latigazos por parte de Reynaldo.

Cada año es diferente para cada uno de nosotros, unos cerramos ciclos, otros continuaron procesos anteriores y otros tantos cambiaron su vida de una manera radical. Y aunque este año tuvo sus altibajos, no estamos aquí para discutir el último año del sexenio en la política mexicana, la primera vez que vimos a una selección de fútbol ganar por segunda ocasión consecutiva la Eurocopa o si el Gangnam Style y el Sexy & I know it son una señal apocalíptica, sino del año gamer que comenzó bastante lento para terminar igual.

No, no me malinterpreten, claro que hubo buenos juegos, además de que 2012 será recordado como el año en el que la nueva generación ha comenzado con Wii U, pero también creo que fue un año caracterizado por secuelas y el miedo que nos apartaron de tener el año que todos esperábamos a finales de 2011 para convertirse, una vez más, en un año de transición que dejará un 2013 en el que todo el dinero que logres ahorrar de aquí al primero de enero será muy útil.

Sobre las secuelas creo que no hay mucho que decir aparte de nombres como Halo 4, Call of Duty: Black Ops 2, Borderlands 2, Kingdom Hearts: Dream, Drop, Distance, AC III... o hasta un Pokémon Black & White 2, que aunque aportaron novedades a sus respectivas franquicias, no dejan de ser una idea reutilizada. Y sobre el miedo, no sólo es el hecho de todos los cobardes que enviaron sus títulos al siguiente año, sino también las marcas que decidieron reusar géneros probados para asegurar el dinero al grado que tenemos compitiendo tres juegos de go-karts en los stands de la tienda como son F1 Race Stars, LittleBigPlanet Karting y Sonic All-Stars Racing Transformed o el tan cuestionado Playstation All-Stars Battle Royale que muchos siguen diciendo que es un plagio de otro título de Nintendo.

Creo que el mejor ejemplo de todo esto es el E3, un evento al que todos llegamos con las esperanzas de ver nuevas consolas, nuevos títulos y el arsenal para el lanzamiento de Wii U para que saliéramos con el corazón roto y sin esperanzas, por lo menos hasta el Nintendo Direct de hace un par de meses donde Bayonetta 2 dejó a todo el mundo con la boca abierta junto con el resto de las novedades que hacen que muchas personas ya hallan pagado sus respectivos $7,300.



¿Qué quiero decir con esto? Que 2012 es un año que al haber tratado de alargar la vida de la actual generación nos deja con un futuro alentador, no sólo por el lanzamiento de nuevas consolas, sino porque todos los secretos que las empresas guardaban en sus bóvedas para Xbox 360 y PS3 tendrán que ver la luz este año sino quieren ser un dato más en juegos que no salieron.

FPS

Este año pudimos ver diferentes lanzamientos en el género First Person Shooter y el primer lugar fue disputado entre franquicias que traen propuestas muy diferentes. Hemos visto títulos que llevan la mecánica del combate armado un paso más lejos, algunos que intentan revolucionar el género añadiendo cualidades nuevas y los más tradicionales que optan por mejorar una fórmula a prueba de fallas. ¿Cómo decidir cuál fue el mejor? Yo creo que más allá de encontrar al que hizo todo perfectamente, hay que reconocer cuales aportaron las mejores propuestas y mejoras a este género que se ha vuelto característico del gaming.

3. CoD: Black Ops 2

La secuela para el primer Black Ops nos trajo una continuación para los fans de la historia que vimos en el primer juego, además de su modo multiplayer que ya es prácticamente un producto sólido. Mientras que Black Ops no intenta ir un paso más allá, lo que trae es suficiente para considerarlo un buen título, pues la fórmula bajo la que está hecho es perfecta para su público.

Esto va acompañado de un fan service como ningún otro. ¿Extrañas a algún personaje del primer Black Ops? Pues están de vuelta. ¿Te gustaría verlos en un papel más extremo? Ahora te tocará verlos en intrigas que nunca imaginaste. Realmente no hay nada que un fan de Black Ops pudo haber extrañado, pero eso no significa que sea igual para todos. Es por eso que la franquicia seguirá brillando para sus fans, pero no para el resto del mundo.

2. Far Cry 3

Algo que lo hace diferente entre los demás lanzamientos es la intención detrás de su modo de juego, pues no intenta copiarle nada a nadie y nos trae una propuesta original. El mundo abierto no es nuevo para el género de FPS, pero hemos visto en la franquicia de Far Cry el constante crecimiento de esta cualidad en sus juegos. Algo que los jugadores podrán comprobar en este titulo es lo cuanto que han pulido ese aspecto para traernos la mayor variedad de opciones en un ambiente que nos permita mantenernos interesados.

Ante esto Far Cry 3 también nos trae una historia que atrae el interés muy fácilmente, en especial por sus personajes que se vuelven icónicos a través de sus monólogos. En un mundo lleno de clichés, especialmente en los videojuegos, es muy agradecido tener esta clase de propuestas que no necesitan copiar a otras franquicias para ser exitosas.

1. Halo 4

Halo es una garantía de calidad por si sólo y su cuarta parte no es la excepción. Ha pasado mucho tiempo desde la última aventura que tuvimos con el Master Chief y esta expansión a la historia de su universo ha sido bien recibida por la gente, a pesar del temor que existía de que lo pudieran arruinar. Más allá de arruinarlo, 343 Industries abrió la puerta para que la franquicia pueda continuar por un camino seguro.

Halo 4 nos trae una campaña para los seguidores de la serie en la que podrán saber que pasó con el héroe de las nuevas generaciones. Por otro lado se trae de vuelta uno de los mejores multiplayers que ha habido en el género, mezclando las características que lo fueron haciendo grande en el pasado y dando como resultado el modo más pulido que hemos visto hasta el día de hoy.

Los juegos de simulación, ya sea de deportes profesionales, go-karts o cualquier otro tipo suelen vivir bajo el doble filo de las entregas anuales o esporádicas, y aunque este año vimos algunas nuevas franquicias como LBP Karting o intentos de resucitar franquicias anteriores como FIFA Street o NFL Blitz, los mejores juegos son los que han evolucionado el género de manera anual al grado que en 2012 llegamos al clímax momentáneo de estas legendarias sagas. Tristemente hubo otros títulos como NHL 13, Need for Speed: Most Wanted o Forza Horizon que no alcanzaron a entrar al top, pero merecen ser nombradas como algunos juegos que nos hicieron gozar el 2012.

3. Sonic & All Stars Racing Transformed

Teniendo en cuenta la calidad actual de los juegos que estelariza el erizo, pensábamos que este intento por desbancar a Mario Kart era redundante, pero lo que consiguió Sega en está ocasión es digno de aplaudirse. El concepto de naves transformables es sólo la punta del iceberg, pues también las pistas cambian en cada vuelta, provocando un nivel de adrenalina que el plomero italiano ya no transmite.

En donde se nota más trabajo es en la representación de las míticas franquicias de la marca, pues como antiguo "Seguero" no pude ocultar mi emoción al notar un hangar de aviones de After Burner o el segundo escenario de Panzer Dragoon Orta como escenarios disponibles. Eel contenido para un jugador es sumamente extenso, con pruebas a contrarreloj, peleas que se salen del paradigma del típico versus y muchos corredores por desbloquear, incluyendo la aparición de Danica Patrick… si alguien sabe quien es, por favor avísennos.

2. Madden 13

Madden es uno de esos juegos que podemos ir anotándole entregas por lo menos otros 5 años sino ocurriera algo extraño, pero su mérito este año para colarse a esta lista es ser el primer juego que puede ser considerado de culto que ha logrado integrar de una manera coherente, suave y entendible dos tendencias consideradas casuales como son Kinect y el Social Gaming.

Por un lado nos dio la oportunidad de dar instrucciones con la voz para mejorar nuestras habilidades como entrenador y reaccionar inmediatamente ante cualquier sorpresa, una de las bases de fútbol americano; mientras que por el otro nos hicieron formar por primera vez una liga que nos permite jugar contra nuestros amigos por algo más que el orgullo. Grandes incorporaciones que seguramente en una o dos entregas más veremos en el resto de las franquicias de EA Sports.

1. FIFA 13

Poco a poco los juegos deportivos dejar de ser simples simuladores de la vida real para convertirse en un deporte propio, y eso es lo que Electronic Arts está logrando con FIFA: un juego que a nivel simulación puede quedar algo rezagado contra su máximo competidor pero que a finales de cuentas puede ser comparable con el Barcelona, todos sabemos como jugar, todos sabemos sus defectos y aún así no podemos dejar de caer ante él por las sorpresas que puede tener guardadas.

Este año la incorporación de juegos de habilidad es sin duda el mayor acierto de la saga, mientras que el control de balón sensible al jugador puede ser odiada al momento que te pierdes un gol, aunque a nivel defensivo es altamente agradecido. FIFA 13 fue un paso más en la evolución de la saga deportiva más jugada en el planeta.

La violencia siempre ha formado parte de nuestra esencia, pero como eso de agarrarse a guamazos y correr el riesgo de que te dejen en el hospital, es algo que los gamers no queremos experimentar, por lo que la vía más sensible para desquitarse de las maldades que nos hace sufrir la vida diaria es a través de juegos de peleas. Salieron muy buenos contendientes este año, pero sólo serán tres los elegidos para el gran galardón de este año otorgados por su servidor, que juega Street Fighter desde que es capaz de alcanzar los botones del arcade.

3. Skull Girls

Creado por un equipo de fanáticos del maravilloso Marvel Vs Capcom 2, este juego con un elenco completamente femenino, mecánicas solidas de tag y diferencias muy marcadas entre luchadores, Skullgirls es una joya escondida de Xbox 360 y PS3 que puede ser descargado por un precio de risa. Tal vez lo que le haya hecho daño haya sido la segregación tan clara entre casuales y hardcore que marco con su lanzamiento.

No había otra posibilidad si tenemos en cuenta que hay entrenamiento en donde podemos diferenciar cada uno de los hitbox o que se pueden personalizar los ataques de los strikers. Debajo de esto había una historia relativamente interesante y llena de humor negro, pero a la mera hora nadie se entero, porque Skullgirls tuvo un marketing casi nulo y a los jugadores profesionales les da miedo salirse de los juegos en donde sale Ryu.

2. Persona 4: Arena

Una amalgama entre el estudio Atlus, quienes se llaman asi mismos las compañía de los juegos de rol para la elite, y Aksys, profesionales en llevar a los titulos de pelea a velocidades inimaginadas, era una de las alianzas menos esperadas por los gamers, pero la verdadera sorpresa estaría en que se juntaron para hacer una continuación de Persona 4.

El titulo original es un juego de rol, por lo cual Aksys tuvo que verse muy creativo a la hora de llevar a los personajes de las batallas por turnos a peleas 2D. Emulando el sistema Stand de Jojo's Bizarre Adventures, aquí los luchadores pueden invocar a su "Persona", pudiendo utilizarla para atacar a distancia o realizar combos conjuntos. Esto junto a otras mecánicas basadas principalmente en contrataques, logran que el juego se haga muy ofensivo y los encuentros terminen en un santiamén, pero no le quita que durante esos escasos segundos la adrenalina corra a más no poder.

1. Blazblue Continuum Shift Extend

Se podría decir que lo que nos ofreció Aksys en la primera edición era un juego incompleto, pues viendo como evolucionó la complicada trama, la adición de personajes que se han vuelto indispensables y el refinamiento del balance, esta debió haber sido la primera edición que se lanzará para que el juego fuera más famoso.

Extend tiene muchas cosas por las que merece ser checado, pues el contenido de un solo jugador abarca varios relatos que desarrollan a los personajes, varios finales dentro de los que se encuentran unos de broma y hasta tutoriales que te llevaran a dominar con cualquier personaje en línea. Por el lado del multiplayer, hay un sistema de rangos muy bien pensado, excelente netcode y una comunidad que lejos de humillar a los nuevos, los ayudan a jugar. Lo mejor es que puedes llevar a todos lados la diversión si lo consigues en Vita, una edición virtualmente idéntica.

Descargables

Antes el gamer con poco dinero en el bolsillo recurría a los juegos descargables, pero últimamente este recurso terminó en ser un refugio ante la tremenda cantidad de juegos AAA decepcionantes. Definitivamente XBLA sigue siendo rey en las listas junto con la obvia PC, pero por parte de PS3 se tuvo un buen competidor, y ni hablar de lo que se viene con Wii U. Esperemos que se siga dando el apoyo necesario a los desarrolladores indie para que continuen trayendo innovadoras ideas a las consolas y los grandes aprendan que no con meter un precio de $60 dólares ya significa que el producto es de calidad.

3. Little Inferno

La idea de tener un simulador de quemar cosas es algo que en otras ocasiones no hubiera considerado meter en un top de juegos del año, pero, esas 5 horas que pase, han sido una de las mejores inversiones que he hecho en un rato, sobre todo si tenemos en cuenta que Little Inferno está desarrollado por la gente detrás de World of Goo.

No se si el propósito del titulo sea lanzar una critica social al consumismo, aislamiento o poca cultura de la ecología, y sin embargo sentí que al terminarlo me había transmitido algo. Tal vez sea la situación tan triste, pero planteada con humor negro o simplemente el poder prenderle fuego a cosas sumamente valiosas, pero para mi Little Inferno resultó un buen experimento y uno que quisiera compartir con todos ustedes como una de las propuestas más interesantes del año.

2. Duels of the Planeswlakers 2013

Jugar Magic a mi edad no es una de las actividades que más me guste presumir, además de que es complicado encontrar a alguien que conserve su deck y este dispuesto a jugar. Está es la razón por la cual encuentro fascinante la versión 2013 de este juego que aunque ya antes era muy buena propuesta, terminó por solidificarse y ser una digna opción para cualquier fanático o persona que quiera aprender lo básico.

La selección de mazos es acorde a lo más reciente que puedes encontrar en el mercado, además de que la inteligencia artificial responde muy bien ante las jugadas. Si te gusta demasiado el juego de cartas, puedes incluso competir en nuevas modalidades creadas específicamente para ser jugadas aquí e incluso competir en línea, eso y además es relativamente barato si lo comparas con las cartas físicas que se siguen vendiendo muy bien.

1. Walking Dead

Debo confesar que detesto todo el material original que tiene que ver con está franquicia, pues su narrativa siempre se me hizo sumamente predecible y detestaba ver como el autor prefería matar a los personajes interesantes antes de darles desarrollo. Afortunadamente la serie de aventuras gráficas que se lanzaron en casi todas las plataformas conocidas, resultó ser un cambio radical para el género.

Sí te gusta la temática de los zombies, es casi seguro que la serie episódica de 5 capítulos te fascine. Con un sistema parecido a lo que se presentó en Mass Effect, tendremos que cargar con todas las decisiones que vayamos haciendo a lo largo de nuestro escape de los no muertos, lo interesante es que los retos a los que se nos someterá ponen a prueba nuestra rapidez de pensamiento y moral. Mantén al lado una caja de pañuelos mientras juegas, ya que los momentos que te rompen el corazón están a la orden del día.

El género de las plataformas ha evolucionado a puntos insospechados, al punto de que el legado de Mario Bros ha pasado a manos de Nathan Drake. Las aventuras que nos ofrecen los nominados de hoy, nos llevan a lugares nunca antes explorados, y si bien antes nos teníamos que conformar con simples "power-ups", lo que ya está de moda es tener súper poderes. Esperemos que la tendencia se mantenga y así tener nuevos ídolos para adorar, sin tener que estar deseando constantemente que le hagan justicia a Spider-man o Superman.

3. Gravity Rush

Volar es de las cosas que más se han visto en los videojuegos, pero definitivamente ninguna vez habíamos visto algo como lo que hace Kat. Gravity Rush llegó tarde a nuestro continente, pues en Japón salio como título de estreno junto a Vita, y muchos pensamos que ese retraso le haría sentirse viejo cuando finalmente llegase, pero no hay nada más alejado de la realidad.

Lo importante es que no se intentó meter un esquema de control forzado, sino que se buscaron muy buenas maneras para enseñar las capacidades de la consola sin comprometer la calidad final del juego. Otro de los factores para que Gravity Rush funcionara fue su estética, ya que contar la historia a través de un cómic en movimiento y el carisma de está despistada heroína, hicieron que muchos se hicieran fans con tan sólo ver las imágenes promocionales.

2. LittleBigPlanet Vita

Las andanzas del pequeño muñeco llegaron a Vita, expandiendo las posibilidades del creador de niveles infinitamente. No sólo tenemos las herramientas para emular lo que ya podíamos hacer en PS3, sino que el añadido de 2 pantallas táctiles y objetos que interactúan con ellas, cambiando no nada más las mecánicas de los niveles, sino los géneros que se pueden recrear. Por si fuera poco, también se pueden crear juegos estilo IOS, por si no te animas a hacer un nivel en forma.

El contenido descargable retrocompatible y un sólido código de juego en línea conforman una de las mejores experiencias de PS Vita, tanto en multijugador como en la campaña principal. Si necesitas algo para convencerte de obtenerlo, te recomiendo des una vuelta por Youtube y veas la cantidad impresionante de genialidades que se han hecho bajo este motor… te sorprenderás.

1. Dishonored

El guardia real llega de un largo viaje para ver morir en sus manos a la emperatriz justo antes de ser inculpado por el crimen. Así es como la historia de Corvo comienza, pero como transcurre y como termina es algo que nosotros decidimos como jugador, ya que aunque no es un mundo completamente abierto, dentro de cada escenario tendremos libertad absoluta, además de que nuestras decisiones realmente afectan todo lo que ocurre alrededor de Dunswall.

Es cierto que si Dishonored se hubiese encontrado con juegos de la talla de GTA V, el próximo Bioshock o hasta el mismo Splinter Cell tal vez no gozaría de un honor tan grande, pero ser una nueva IP, lograr que el jugador pueda dar una personalidad a Corvo y dejar que la creatividad sea la única limitante son factores que lo han convertido en la nueva franquicia de Bethesda, una de las empresas que mejor han trabajado en los últimos años.

Quien sea que opina que el RPG japonés está muerto debe vivir bajo una roca o simplemente ya se harto del género. Me cuesta trabajo checar las fechas de lanzamientos y ver uno de ellos, pues de antemano ya sé que son buenos y me hace temblar al pensar la cantidad de horas que termino dedicándoles, aún hoy me tiembla el ojo por las pocas horas de sueño. Como ya se viene haciendo costumbre, los mayores exponentes se encuentran en las portátiles y espero que esa tendencia se mantenga, pues al menos para mí, es la única manera de seguirles la pista.

3. Zero Escape: Virtue's Last Reward

Como 999 tenia un final muy definitivo, salvo un pequeño detalle en el prólogo, jamás me hubiera imaginado que el juego underground hubiera generado el suficiente dinero para garantizar una secuela, que además llegó a nuestro país. El juego nonario sube de intensidad cuando una malvada inteligencia artificial en forma de conejo obliga a 9 participantes a pasar pruebas que pondrán a prueba su inteligencia y humanidad.

Si bien, 999 lograba transmitir muchas emociones por medio del texto en pantalla, está versión logra mejor su cometido al tener todos los diálogos doblados por voz y modelos 3D. El juego se puede disfrutar perfectamente sin saber nada del anterior, pero los veteranos de la serie disfrutaran de la aparición de Clover y Alice, además de una revelación que te dejara loco. Lástima que los difíciles acertijos no serán del agrado de todos…

2. Dragons Dogma

Aún no me recupero del impacto de que Capcom haya tenido una propiedad intelectual nueva y que está haya triunfado. Gran parte del éxito se lo podemos adjudicar a ese demo tan bien realizado que demostraba que si la compañía nipona quería, podía igualar la formula de Skyrim e incluso igualarla.

Lo innovador llego con el sistema de sirvientes, los cuales además de guiarnos, podían viajar a los pueblos de tus amigos, recoger experiencia, valiosos ítems e incluso conocimientos acerca de los peligros por venir. El aspecto visual también está muy bien cuidado, siendo el mejor RPG de este estilo a la hora de permitirte personalizar a tu guerrero, mago o arquero. Es una lastima que no hayan agregado un cooperativo en línea, pues de lo contrario hubiera ganado mucho y probablemente estaría en el primer lugar de la lista.

1. Persona 4 Golden

Revivir el colorido mundo de Inaba en una consola HD y con una gran cantidad de contenido adicional es algo irresistible, aún si eres de los obsesivos que lograron mejorar todos los Social Links. La decisión de sacarlo para una portátil no comprometió en lo absoluto la calidad del quizás mejor juego de rol de PS2, además de que incluye algunos añadidos online que serán muy apreciados por los novatos.

Para algunos puede parecer un poco raro darle tanto valor a un port, pero la verdad veo difícil que incluso la misma Atlus logre superar está historia en donde me encariñe de todos los personajes y de la que todavía sigo descubriendo secretos. ¿Sabían que hay un final en donde decides no decirles a tus amigos la identidad del asesino?, yo tampoco… y ahora ya me dieron ganas de acabarlo otra vez.

En estas épocas en donde el marketing es el nuevo testamento y se nos bombardea de trailers, es muy normal que nos llenemos de expectativa cada que se anuncie algo remotamente interesante. Y es también muy normal que el producto en cuestión no termine por ser ni la mitad de lo que esperábamos, pero de eso ya conocemos mucho los gamers, quienes tenemos que excavar a través de mucha basura para encontrar que es lo que realmente vale la pena y separar los diamantes del carbón. Como podrán darse cuenta, esto es sólo mi opinión, y si no están de acuerdo, no estaría nada mal que me lo hicieran saber en las redes sociales.

3. FIFA Street

No disfruto mucho del fútbol, pero junto a PES, la serie Street me ha mantenido entretenido durante varias generaciones de consolas, y también son una buena opción a considerar para cuando se tienen invitados en la casa. Gran parte del carisma de FIFA Street venía del sistema de control sencillo, las exageradas maniobras y el carisma de los jugadores. Lamentablemente todo esto se ausento de la versión 2012.

Intentando ofrecer una edición descafeinada de FIFA 12, el simulador de partidos callejeros, estaba plagado de errores, siendo su física uno de los más notorios. Ni siquiera los clavados aceptaron el complicado esquema de trucos con el balón o el hecho de únicamente poder jugar con sus equipos creados en línea... la verdad prefiero que el juego se mantenga con la estética de los comerciales de Nike a tener que soportar un simulador que no se decide entre ser realista o "cool".

2. Resident Evil 6

La historia del virus T no es una de las que mejor se ha contado en los videojuegos, pero hasta cierto punto, varios le teníamos aprecio al drama que enfrentaba a los S.T.A.R.S con su némesis Wesker. Cual vil zombie, la serie venía degenerando con la quinta parte y su enfoque innecesario en la acción, pero Capcom pensó que esto no seria lo suficiente para robar la esencia de la serie, y así nació está secuela.

Con un modo de juego que mezcla Gears of War con pésimas tomas de cámara, dificultad artificial creada por la falta de municiones y una cantidad casi infinita de Quick Time Events, no puedo creer que siga habiendo gente que siga considerando que Resident Evil 6 es bueno. El modo multijugador mal implementado en donde rara vez hay alguien para jugar... o de perdida sacar logros.

1. NFL Blitz

Este es un caso muy similar al que ya comenté con FIFA Street. La serie Blitz fue la que me hizo entender varios aspectos del futbol americano, pues en sus humildes inicios arcade me permitía hacer touchdown con furiosas jugadas que seguramente serían penalizadas en un match de la vida real.

La oportunidad que se nos dio con el juego descargable de Xbox 360 y PS3, era la de revivir la exageración que se vivía con el clásico, pero por problemas de licencias y tener que llegar a un público amplio, se terminaron eliminando varios de los aspectos que lo hacían grande. Al intentar ofrecer una jugabilidad técnica, Blitz perdía mucho de su chiste y terminaba viéndose como una reliquia ante mejores opciones, sobre todo ante su competidor colegial, el cual tenía reglas más interesantes y jugabilidad acorde. Que lástima que no se respete la esencia y nada más intenten atraer jugadores por medio de la nostalgia.

Los fans eligieron como juego del año a:

HALO 4

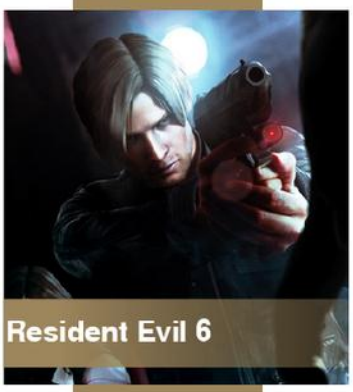
Gameplay lo hacen los aficionados y esa es la razón por la que dejamos en nuestra comunidad la decisión de elegir al juego del año, y aunque hubo varios contendientes con votos como Assassins Creed III, Resident Evil 6, Call of Duty: Black Ops 2, Kid Icarus Uprising, Dishonored o Mass Effect 3, el ganador absoluto con el 30% de los votos fue Halo 4, el juego de 343 que buscó darle un nuevo rostro a la serie al tiempo que mantenía la esencia que la ha convertido en una de las franquicias más importantes de la industria.

Cierto es que a nivel argumental aún sigue sin alcanzar niveles como pueden mostrar los juegos de rol clásicos o el mismo Mass Effect 3 que logró llevar la narrativa de ciencia ficción un paso más allá en el mundo gamer, pero también en esta entrega lograron que pudiéramos ver a un John más humano, sin alejarlo del misticismo que permite que cualquiera que agarre el control pueda ser parte de la aventura espacial. Otro detalle importante es ver como la desarrolladora no se quedó solamente con el trabajo de los juegos anteriores, sino que optó por volver a los libros parte integral de la aventura haciendo que el canon fuera respetado y bien representado en el principio de esta nueva trilogía que continuará en la siguiente generación de la consola de Microsoft.

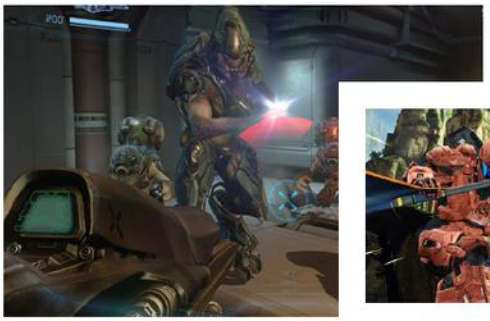
Por supuesto que además de la campaña el éxito de la serie sigue sustentado sobre el modo multijugador que en esta ocasión no solo permite a los jugadores subir experiencia para demostrar quien manda en el universo de Xbox Live, sino que vine acompañado con el nuevo modo de campaña cooperativa Spartan Ops que a través de episodios mantendrá con vida el juego durante varios meses sin importar el lanzamiento de otros juegos como su archirrival Call of Duty o su mismo hermano de Publisher, Gears of War.

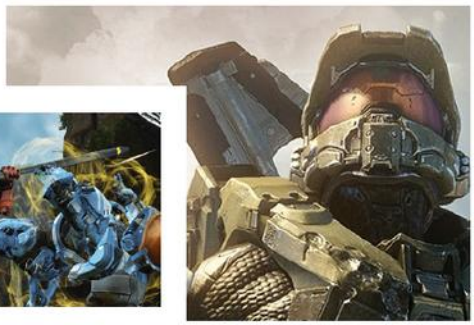
Esto no sólo se refleja en las ventas que han alcanzado más de 350,000 unidades a nivel global, sino que es sin dudas el mejor juego de 360 en todas las críticas globales y el que tiene una camada de fanáticos que lo harán seguramente ganar, no sólo el juego del año de Gameplay, sino en muchas revistas especializadas a nivel global.

Assassin s Creed III


Resident Evil 6

Call of Duty: Black Ops 2





Por supuesto que la opinión, no sólo que nos tiene a nosotros frente a la computadora escribiendo de juegos, sino la que tiene a los videojuegos como la industria del entretenimiento que más rápido está creciendo a nivel mundial es la de los fanáticos y es por eso que tenemos a Halo 4 como claro ganador a juego del año 2012. Claro que eso no nos quita responsabilidad a los colaboradores de Gameplay de dar nuestra opinión sobre cual es nuestro ganador, claro que siempre con la disposición de defender nuestro punto de vista y aceptar si nos equivocamos, pero mientras eso ocurre, estos son los juegos que cada uno de nosotros eligió como su juego del año.

Persona 4 Golden

Prometí que no lo iba a hacer, pero de verdad si existe un juego al que le haya invertido tiempo durante el año, es la dupla Persona 4 Arena y Golden. Normalmente nominaría a Arena como juego del año por su novedad, pero la aventura del equipo de investigación de Inaba no se ha hecho vieja, además de que sigue siendo uno de los mejores juegos de rol por turnos, un género que lamentablemente está desapareciendo conforme pasan los años.

El juego de PS Vita no sólo te trae un misterio de asesinatos, sino que también puedes disfrutar de los vínculos sociales, que ahondan en la historia de cada personaje y te ayudan a obtener las mejores invocaciones dentro del juego principal. Quizás lo mejor, es que se simplifico el sistema de fusión y se agregaron muchas actividades para que el año que pasas con Yu Narukami sea muy memorable.

Dishonored

No es el juego con mejores gráficos, no es el juego con mejor historia y seguramente no es el juego con mejor control del año, pero si algo admiré de Dishonored es la capacidad de ser un título diferente para cada uno de nosotros. El hecho de llegar a la redacción y ver que la aventura que el Corvo que yo ayudé a lo largo de la aventura fue muy, muy diferente a la que Nacho o Leonardo vivieron es un sentimiento que emociona, no sólo cuando tienes las yemas sobre los botones, sino cuando hablas de la experiencia de juego.

Claro que junto con Dishonored existen otros juegos que me impresionaron como la evolución de FIFA 13, lo adictivo de New Super Mario Bros 2 o hasta la sensación de un nuevo Kingdom Hearts, pero ninguno me ha hecho tomar el rol de un personaje a grado de sentir que le di vida como la última obra de Bethesda, el que para mi es el juego del año.

Far Cry 3

Far Cry 3 trajo este año muchos aportes al género del FPS y el mundo abierto con un mundo lleno de vida y actividad esperando a ser explorado, además de personajes que lo rellenan de una forma fantástica. Aunque no es precisamente original en lo que respecta a los juegos de mundo abierto, su propuesta mezcla varias características que lo hacen único por si solo.

Algo que lo separa de otros shooters es que no intenta ser algo que ya se ha hecho antes. Su campaña es sólida y nos presenta con aspectos que conocimos en presentaciones pasadas y que han sido mejoradas para esta, como el sistema de trampas dinámicas. Por otro lado intenta ir un poco más allá, tomando la temática del villano narcotraficante y dándole un tono más creíble que otros títulos. Al final del día es un juego que destaca sobre los demás por el hecho de querer hacer las cosas de una forma diferente.

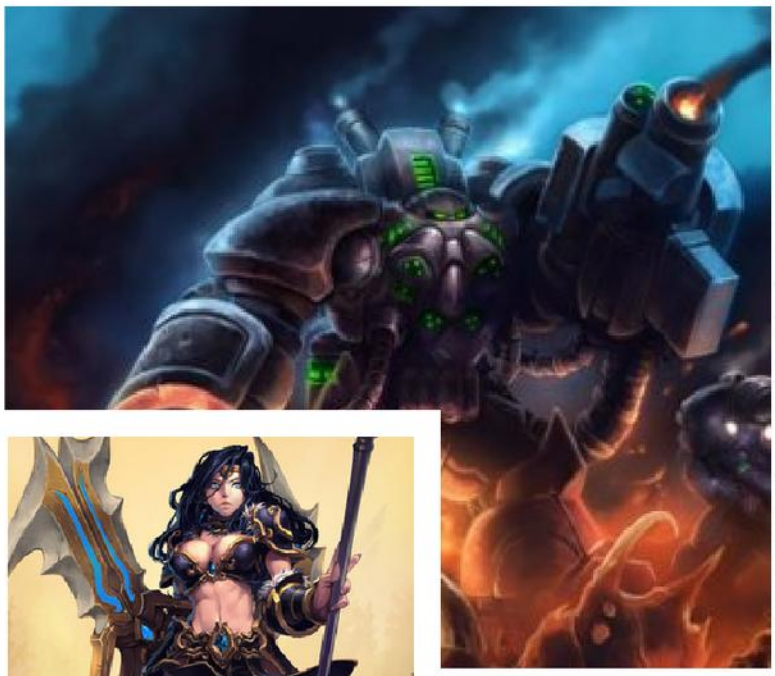
Un año móvil

Una de las características de este 2012 fue que comenzamos a sentir el verdadero potencial de los juegos móviles, además de que con la llega de equipos como el Ipad tercera generación la alta definición no es más exclusiva de las pantallas y consolas, sino que en poco tiempo estarán en todos lados, dándonos la posibilidad de encontrar títulos con gráficos de juegos AAA en la misma diversidad de dispositivos.

Entre estas muestras podemos nombrar la descarada fiebre por Draw Something que bajó el rendimiento escolar y laboral de miles de personas a nivel global que dibujaron millones de dibujos que iban desde bolitas y palitos hasta obras de arte que deberíamos encontrar en un museo, sin dejar de mencionar los promocionales que mostraron otra cara de lo que la publicidad puede alcanzar dentro de los videojuegos si logra hacer que el usuario se divierta con ello. Mismo caso el Song Pop, que aunque no alcanzó el desenfreno de la fiebre del dibujo, puso a más de uno a explotar toda la base de datos musical que tenemos en la cabeza para vencer a sus amigos o desconocidos en Iso torneos semanales.

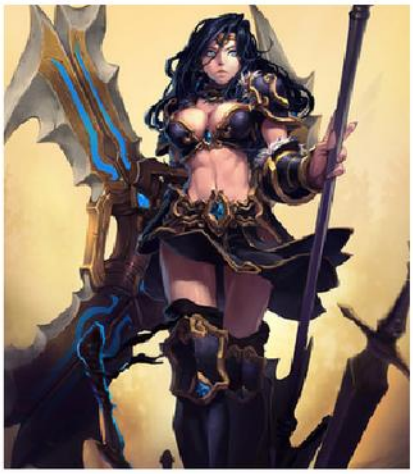
Eso sí, si de casuales hablamos no hay dudas que sigue habiendo un rey que acaparó el 2012, no sólo con uno, sino con dos juegos que lograron mejorar una experiencia que dejó pegados a todo tipo de gadgets a los usuarios, y me refiero a los Angry Birds. Estos pájaros no tuvieron suficiente en la Tierra y este año junto con la NASA lograron lelgar a donde ningún ave había llegado jamás para finalmente unir sus aventuras con una la saga de ciencia ficción más querida de la historia, Star Wars. Claro que este año también pudimos ver a Rovio tener su primer fallo con Amazing Alex, el cual a pesar de ser un buen juego no alcanzó el éxito de su título anterior.

¿Aún no tienes suficientes muestras del potencial de los móviles? Entonces debemos recordar que juegos que en su época fueron una revolución gráfica como GTA III o Vice City ahora se encuentran en las Apps Store. ¿O qué tal el anuncio de Ouya, la consola que corre en sistema Android y ha atraído la atención de tantos desarrolladores? Sí, lo curioso de este repaso es que, a excepción de Angry Birds, nos estamos encontrando que mientras en la industria establecida vivimos una época de secuelas que justifiquen las inversiones, en el mundo móvil tenemos gente innovado, pero sobretodo poniéndonos a pensar si la siguiente generación necesitamos comprar una consola o una potente Tablet.



La evolución de los e-Sports

El mundo del gaming competitivo ha tenido una evolución impresionante en los últimos años y el 2012 en especial fue uno bastante importante. No sólo se han consolidado nuevos equipos que representan a lo mejor de lo mejor en juegos como League of Legends y StarCraft II, si no que también se han visto reconocidos ante el mundo en una escena que no parece tener límite en cuanto a su crecimiento.



Riot Games se anotó un logro histórico al realizar el torneo más sintonizado en la historia de los eSports y además contó con el premio más grande que se ha visto en uno de estos eventos, nada más 2 millones de dólares para repartirse entre los equipos finalistas. Esto marco un antes y un después en muchos aspectos, pues una de las cosas que demostró es el potencial como negocio que hay en ello.

Quien haya dicho que no te puedes ganar la vida jugando videojuegos definitivamente nunca vio venir esta faceta del gaming. No sólo te puedes ganar la vida siendo un jugador profesional, si no que con paciencia y dedicación puedes crearte una carrera que te de dinero para el resto de tu vida y te permita crear negocios que probablemente no podrías lograr de otra forma.

Las oportunidades que trae el gaming competitivo son demasiadas y esto no necesariamente significa que todo sea bueno, pues no todos pueden llegar a ser los campeones mundiales. Esta escena ha causado muchos "ninis" que dejan de estudiar y trabajar por intentar ser parte de este grupo de personas que alcanzan el estrellato, pero aún para este tipo de vida hay que tener mucha dedicación que no cualquiera puede alcanzar.

Aunque no se puede decir que este fenómeno no tiene precedentes, es un hecho que la importancia de los eSports está saliendo de Asia y empezando a volverse un fenómeno mundial. Algo que podremos esperar para el siguiente año es la formación de ligas oficiales alrededor del mundo, lo cual podría llevar a que se hagan equipos representativos de cada país en algún momento. Todo esto depende de las oportunidades que se le den al deporte, pues el potencial se ha demostrado que existe.

Gameplay te enseña...

A ser un buen Santa

Hoy en día comprender lo que un niño quiere es complicado por la amplia variedad de opciones que se tienen en las tiendas departamentales, pero nosotros estamos convencidos de que algo que no falla es regalarles videojuegos, así te evitas el "sólo va a jugar con el un rato y lo va a botar" o "¿y si no le gusta?", ya que no sólo se tiene la opción de rejugarlos, sino que si de verdad no conoces los gusto de la persona a la que le regalas, lo de menos es que los lleves a la tienda y des el juego para comprar otro. Claro que en Gameplay no queramos que vivas esta última situación, razón por la que te traemos cinco juego y una consola que no fallarán en esta época navideña.

New Super Mario Bros 2

Mario suele ser sinónimo de calidad y entretenimiento sin importar la edad, por lo que una apuesta segura es comprar New Super Mario Bros 2, además de que tienes la ventaja de que en cuanto envíes a dormir a tu hijo o tu sobrino salga a jugar tú tendrás un excelente título entre las manos para quitar el estrés de estar con los infantes.

Para los novatos en esto del gaming, nada más tener cuidado y asegurarte que el niño, adolescente o adulto al que le quieres regalar este juego tenga 3DS (y no, no es lo mismo que un DS) o el caldo te saldrá mucho, pero mucho más caro que las albóndigas.

Skylanders: Giants

Este juego es altamente recomendable sobretodo para que lo regales a tus sobrinos o los hijos de tus amigos dado que Skylanders es una combinación de videojuego con juguetes, así que no sólo estarás regalando un disco, sino tres personajes para que juegue.

¿Por qué no para tus hijos? Porque el juego es tan adictivo que los niños querrán más y más muñecos que no se caracterizan por ser baratos, así que si tu economía lo permite, adelante compráselo a tus hijos, sino te habrás metido en una pesadilla. Por eso lo recomendamos para que lo regales a niños ajenos, sobretodo si tienes alguna venganza pendiente contra su padre, a quien meterás en el lío de su vida.

LittleBigPlanet Vita

No hay mejor regalo para un niño, que una gran caja de juguetes, y precisamente es lo que se encuentra dentro de este videojuego. La herramienta de construcción y el constante descubrimiento de materiales y objetos, avivaran la creatividad de cualquiera, incluso si ya es adulto. No te dejes engañar por la tierna apariencia del protagonista, pues Sackboy tiene que completar una dura serie de pruebas que ponen en prueba la habilidad y pensamiento lógico.

LittleBigPlanet es como su héroe, versátil, divertido y puede convertirse exactamente en lo que tu quieras. Nada aburrido, incluso si tenemos que jugarlo en cooperativo con un gamer poco experimentado.

Scribblenauts Unlimited

El poder de la palabra es muy fuerte, pero si pudieras proyectar cualquier palabra que escribieras en una libreta mágica y que está aparezca frente a ti, el caos está servido. Bajo está peculiar premisa jugamos con Maxwell, quien por andarse portando mal con un pordiosero, ahora tiene que limpiar sus actos ayudando a la gente.

La dificultad de los niveles es sumamente baja, pero permite experimentación y soluciones creativas a cualquier problema. Si lo que quieres es que además, el tiempo de juego resulte educativo, no estaría nada mal cambiar el lenguaje de la consola a inglés y así ampliar el lenguaje del pequeño en el idioma anglosajón.

Epic Mickey 2

Un héroe de los niños desde principios del siglo pasado es Mickey Mouse, quien este año volvió a las consolas acompañado de su nuevo amigo Oswald en un título de plataformas que, a pesar de no ser una innovación en estos juegos 3D, es una excelente opción para los niños, o cualquier persona que tenga ganas de jugar un título cooperativo en la misma consola.

Entre las ventajas que presenta este juego es que no sólo lo encontrarás para todas las consolas, sino que además será uno de los juegos nuevos más baratos que encontrarás en esta temporada navideña, lo que lo convierte en una de las mejores opciones para tu bolsillo.

Sonic & All Stars Racing Transformed

A quien sea que se le haya ocurrido en Sega, mezclar a sus mascotas representativas con vehículos transformables, debe ser un genio. La opción para el niño hiperactivo se encuentra en este nuevo juego de Sonic de carreras, el cual también atraerá a sus padres por la mera nostalgia y diseño de pistas desafiantes.

Siguiendo la formula de Mario Kart, podemos ir recolectando armas para asegurarnos de quedar en primer lugar. La competencia se vuelve más aguerrida en Wii U, pues ahí puede jugar el pequeño en la Gamepad, mientras sus padres hacen otra cosa en la tele... o compiten con el sin que lo sepa, ya sabes, por aquello de trolearlos desde que son jóvenes y que se preparen para el cruel mundo real.

Wii U, el regalo prometido

Wii U es definitivamente un digno sucesor espiritual de Wii, pero aún le falta para convertirse en un representante de la próxima generación. El problema más notorio es la propia filosofía de la marca, pues el limitado espacio de disco duro (8 o 32 gigas dependiendo de la versión), una inmadura integración del online y el pobre catalogo de estreno demuestran que la compañía no piensa cambiar su manera de ser. Básicamente Wii U es para aquellos que disfrutaron de la anterior consola.

Lo que es cierto, es que Wii U ha sufrido de una muy mala campaña por parte de sus consumidores, pues muchos de los rumores que rondan en la internet no son ciertos. No son 5 gigas los que se requieren descargar para la actualización inicial, pues no tarde más de 20 minutos en empezar a experimentar con Miiverse.

Comprar en la tienda virtual es muy fluido, y el catalogo es mucho más fácil de acceder que el de 3DS. Se puede comprar con tarjeta de crédito de México sin ningún problema y por lo visto, se le dará buen apoyo a los juegos indie, pues hay cosas como Little Inferno ahí.

Para todos los amantes de las redes sociales, les alegrara saber que Miiverse es el complemento perfecto para compartir nuestras experiencias en los juegos. Basta con que pasen unas horas para que empecemos a ver actividad en pantalla. La gente puede hacer posts dibujados para reflejar su estado, compartir capturas de pantalla, opinar en los comentarios, darles "yeah" (lo equivalente a un like) o unirse a distintas comunidades. En un principio me encontraba escéptico respecto a este agregado, pero después de unas cuantas horas de ocio invertidas ahí, me di cuenta de que es como tener un foro para jugadores clavados, pero muchos más accesible y llamativo.

El control funciona sumamente bien, pues la pantalla táctil responde muy bien a cualquier orden, además de que su peso es muy ligero y es mucho más cómodo de sostener que cualquier otro mando.

Es muy pronto para determinar si Wii U tendrá éxito, pero lo que si puedo inferir es que Nintendo juega en su propia liga, por lo que si está generación quieren apelar al Hardcore Gamer como lo han mencionado, seguramente tendremos una consola muy competente que ofrezca todo tipo de experiencias. Si planeas comprarla, es porque los nombres Mario, Zelda, Pikmin, Smash Bros, Star Fox, Yoshi Island y Pokémon te hacen sonreír, pues si piensas que aquí estarán las versiones superiores de juegos multiplataforma, estas muy equivocado.

Un marzo de locura

No se si fue coincidencia o simplemente una vil estrategia de marketing, pero el chiste es que la mayoría de cosas que esperábamos van a llegar en marzo. Bioshock Infinite es de las cosas que más espero, pues siento que retoma el rumbo que había planteado el primer juego y además está hecho pensando en el jugador Hardcore.

Otra tendencia que veremos el año que viene es el lanzamiento de nuevas consola. Por fin la generación ha terminado y ya hay muchos rumores acerca de lo que podría ser PS4 y Xbox 720. La implementación de un Kinect 2 y un control "innovador" por parte de Sony, revolucionaran seguramente la forma en que jugamos, pero como es de imaginarse, seguramente los primeros años son lentos, y si no me creen, pregúntenle a Wii U. Respecto a que me gustaría ver dentro de los anuncios, no me molestaría el anuncio de Persona 5, algún Starfox o ya de perdida la localización temprana de la secuela de Corpse Party... juegos que se de antemano que a nadie le interesan, pero que a un servidor en particular, lo harían muy feliz y derrochar obscenas cantidades de dinero y horas hombre.

La esperanza brilla para 2013

Yo soy el más pesimista de todos en este lugar, así que si yo estoy optimista con el 2013, créanme cuando les digo que será un buen año. No sólo por todas las maravillas que guardan las nuevas consolas o los secretos que revelará Nintendo para no salir afectado del movimiento de sus competidores, sino porque todas las desarrolladoras deberán lanzar todo lo que planearon para esta generación antes de que termine. Personalmente lo que más me emociona es ver lo que Rocksteady guarda en sus bóvedas, ya que este año se dedicó a promocionar Arkham City para Wii U, pero yo no olvido que dijeron antes del E3 que andan trabajando en dos juegos de superhéroes, así que quiero ver quien acompaña a Batman en este último vuelo por la generación de 360 y PS3, además de la evolución del Caballero de la Noche.

Obviamente también muero por ver nuevas consolas, pero el first party que me tiene más intrigado es Nintendo que en 2013 mostrará el nuevo Smash Bros y otros títulos de sus emblemáticos personajes como Samus, Donkey, Yoshi, Fox o, siendo muy optimistas, la nueva legenda de Zelda. Sí, pensando en esto, además de los juegos anunciados para el primer semestre como GTA V estoy seguro que 2013 será un buen año, lo que también significa poco dinero en mi bolsillo.

El año de las oportunidades

El próximo año traerá muchos títulos nuevos y cambios a diferentes escenas del gaming, entre ellas la de los eSports. Este año el gaming profesional se anotó varios logros consolidando a su comunidad y probando el potencial que tiene como negocio, ahora vienen los equipos oficiales y probablemente temporadas de torneos que serán mucho más reñidos y jugosos en cuanto a sus premios. Esta nueva etapa representa una época de crecimiento para empresas como Riot Games y es muy probable que veamos madurar al género de Multiplayer Online Battle Arena y Real Time Strategy junto con el lanzamiento de la expansión para StarCraft II.

Por otro lado se acercan títulos como BioShock Infinite y Metal Gear Rising: Revengeance que nos recuerdan que estas franquicias no han muerto y aún tienen bastante por ofrecernos. Esto en lo particular me da curiosidad como pasará a las consolas de siguiente generación, pues por el momento solo hemos visto lo que la Wii U nos puede ofrecer y tanto Sony como Microsoft han sido muy discretos en lo que respecta a este tema. Sin duda el 2013 será un año de crecimiento, aunque falta ver quienes no se podrán adaptar a esta nueva etapa y quienes saldrán adelante. Yo en lo personal pongo mi apuesta en los futuros proyectos de Ouya y Valve.

DmC

Devil May Cry™

Online Interactions
Not Rated by the
ESRB

CAPCOM®